
Fishing
フィッシング甲子園
KOSHIEN
II
KING RECORDS
PlayStation



For Japan Only
プレイヤー 1~2人
メモリーカード 1ブロック

SLPS 00749 (KIRZ 4)

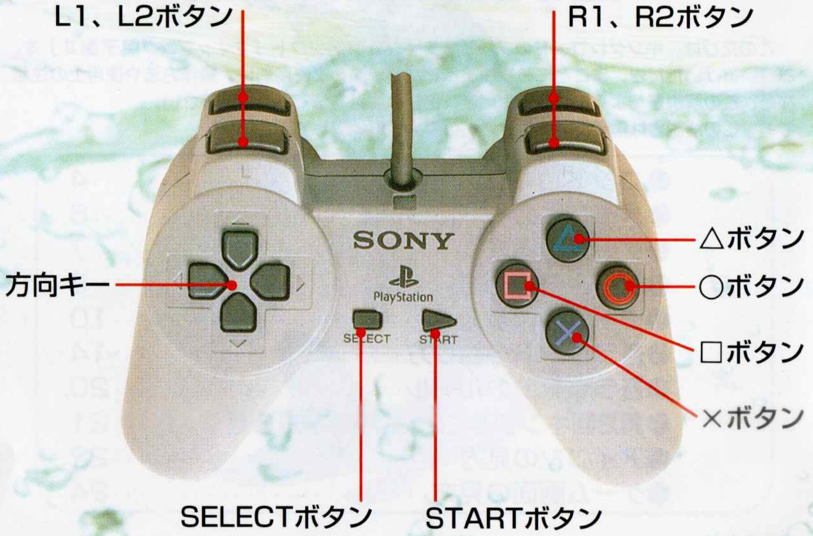
Fishing KOSHIEN II
フィッシング甲子園

このたびは、キングレコードのプレイステーション用ソフト「フィッシング甲子園Ⅱ」を、お買いあげいただき、まことにありがとうございます。ご使用前に、操作方法や使用上の注意など、この解説書をよくお読みいただき、正しい使用方法でお楽しみ下さい。
なお、この解説書は再発行いたしませんので大切に保管して下さい。

目次

おことわり
●ゲーム中に登場する人物、団体などは、すべて架空のものであり、実在する人物、団体などとはいっさい関係ありません。
●ゲーム内容についての電話でのお問い合わせには一切お応えできませんので、ご了承下さい。

「フィッシング甲子園Ⅱ」は1人～2人用のゲームです。
1人でプレイする場合は、コントローラを本体のコントローラ端子1に接続して下さい。
2人でプレイする場合は、コントローラを本体のコントローラ端子1、
及びコントローラ端子2にそれぞれ接続して下さい。



このゲームではラウンドごとに操作方法が異なりますので、詳しい操作方法は「各ラウンドの釣り方」をご覧下さい。

●基本操作

	ゲームメイン（釣り）	メニュー関係
STARTボタン	・ポーズ（もう1度押すとゲーム再開）	・ゲームスタート
方向キー	・ロッドアクション・アワセ・コマセワーク ・キャスト時のルアー、ウキの方向修正	・カーソルの移動・各種項目の選択
○ボタン	・キャスト　・リトリーブ ・ラインの巻取り	・各種項目、選択肢の決定
□ボタン	・○ボタンと同じです	・○ボタンと同じです
×ボタン	・アイコンの表示／消去 ・サミング	・キャンセル
△ボタン	・×ボタンと同じです	・×ボタンと同じです
L1,L2ボタン	・ライン巻取り、仕掛けの下降スピードダウン ・ドラグをゆるめる	――
R1,R2ボタン	・ライン巻取り、仕掛けの下降スピードアップ ・ドラグをしめる	――
SELECTボタン	――	――

各ステージ中にL1ボタン＋R1ボタン＋SELECTボタンを押しながら、STARTボタンを押すと、タイトル画面に戻ります。

メモリーカードについて

1. このゲームでは、次のデータを記録できます。
   チームデータ×３つ
   魚の記録（対象魚それぞれ上位３位まで）

2. データの記録を行う場合は、
   メモリーカードを、メモリーカード差込口1に差してください。

3. 記録されたデータをもとに、続きからゲームをする場合はメモリーカードをメモリーカード差込口1に差し込んでからPOWERボタンを押してください。

4. データのセーブは、次の場所で行われます。
   ・チーム編成画面で、新しいチームを作ったとき
   ・各ラウンドを勝ち抜けたとき
   ・決勝戦をクリアしたとき

5. ゲームプレイ中は、メモリーカードの抜き差しはしないでください

6. ゲームプレイ中は、本体のふたを開けないで下さい。

注.1）魚の記録も、セーブした時のみ上書き更新されます。セーブする場所では必ず「セーブしますか」という確認画面が出ます。セーブしたい場合は「はい」しない場合は「いいえ」を選択して下さい。
注.2）フリーフィッシングで大物を釣った時などに魚の記録を残したい場合はチームデータ画面で×ボタンを押すとセーブ画面になりますので指示にしたがってセーブして下さい。

ゲームの構成

ゲームの目的

このゲームには「ルアーフィッシング」、「船釣り」、「ヘラブナ釣り」、「サイパン大物釣り」の４種類の釣りゲームがあります。プレイヤーは「北海道」、「東北」、「関東」、「中部」、「近畿」、「中国」、「四国」、「九州」地方の高校生アングラー（釣り人）となって大会に出場し、 全ての釣りゲームを勝ち抜き、優勝することが目的です。
各釣りゲームの詳しい説明は「各ラウンドの釣り方」の、それぞれのページをご覧ください。

●スタート
⬇
●ルアーフィッシング（第１ラウンド ブラックバス早釣りトーナメント）
⬇
●船釣り（第２ラウンド 沖釣りバトルイン剣崎）
⬇
●ヘラブナ釣り（第３ラウンド 一点集中！ヘラブナ駅伝）
⬇
●サイパン大物釣り（第４ラウンド 一発逆転！大物サバイバルマッチ）
⬇
●優勝

ゲームオーバー

それぞれの釣りゲームで勝ち抜けないと「大会敗退」となってコンティニューのメニューが表示されます。
もう１度トライする場合は、 方向キーで「はい」を選んで○ボタンを押します。「いいえ」は「ゲームオーバー」になります。クリアー条件については「各ラウンドのルール」をご覧ください。



タイトル画面でSTARTボタンを押すと、「はじめる」、「魚の記録」、「オプション」が表示されます。
方向キーの⬆⬇で選び、○ボタンを押して下さい。



●はじめる

ゲームが始まります。

●魚の記録

釣った魚の全長、重量を見ることができます。
方向キーで魚を選び、○ボタンを押して下さい。



記録される魚は、対象魚に限られます。

●オプション

オプション画面に変わり、ゲーム音楽の切り替え、サウンドテストなどを行うことができます。
方向キーの⬆⬇で項目を選び、⬅➡で変更して下さい。



最初からはじめる

本大会に出場するためにチームをつくる必要があります。
10、11ページの「チーム作り方」をご覧ください。



つづきからはじめる

「チーム名」、「アングラー 3 人の顔」、「進んだラウンド」が表示されているセーブデータを、方向キーの⬅➡で選び、○ボタンを押してください。ウィンドウに「はじめる」、「消す」のメニューが表示されますので、そのデータではじめる場合は、「はじめる」を選んで○ボタンを押してください。3チームまでセーブすることができます。



データを消す

ウィンドウのメニューで「消す」を選び、○ボタンを押してください。

チームをつくろう！

1. チームデータ

これから大会に出場するための３人のチームをつくります。方向キーの⬅➡で「未登録」を選び、○ボタンを押してください。



▼

2. 地区選択

ここではプレイヤーの出身地区を選びます。
方向キーの⬅➡で８地区の内から１地区を選び、○ボタンを押してください。



▼

選べる代表地区
北海道、東北、関東、中部、近畿、中国、四国、九州

3. アングラー選択

ここで３人のアングラーを選びます。各アングラーのプロフィールを参考にチームを編成するのがよいでしょう。方向キーの ⬅➡ で選び、○ボタンを押してください。間違った場合は×ボタンでキャンセルします。



4. チーム名の決定

ここでプレイヤーの好きなチーム名をつけることができます。方向キーで文字を選び、○ボタンで決定します。間違った文字を入力した時は×ボタンで１文字づつ訂正します。全ての文字を入力し終わった、「終」を選んでください。これでチームデータとして登録（セーブ）します。



▼

5. チーム名に次の名前を入力するとスペシャルモードになります。

「ふりぃ」

フリーフィッシングモードです。各ラウンドを勝ち抜かなくても自由に釣りをすることができます。各ラウンドの練習に良いでしょう。PAUSE時に○ボタンを押すと「つづける」「やめる」と表示されますので「やめる」を選択するとチームデータ画面に戻ります。

「へらたいせん」

１人でこのモードを選択した場合はコンピュータとの勝ち抜き戦です。登場アングラーすべてを短時間で倒しましょう。別名「へら死闘マラソンモード」です。コントローラをコントローラ端子2に接続しておくと2人対戦プレイができます。STARTボタンで、いつでも参加することができます。



▼

6. チームデータ

先ほど登録した「チーム名」、「アングラー３人の顔」、「始めから」と表示されているセーブデータを、方向キーの⬅➡で選び、○ボタンを押してください。ウィンドウに「はじめる」、「消す」のメニューが表示されますので、そのデータではじめる場合は「はじめる」を選んで○ボタンを押してください。第１ラウンドの始まりです。



●第1ラウンド　ブラックバス早釣りトーナメント

この第1ラウンドの「ルアーフィッシング」から大会が始まります。釣りゲームの舞台は「河口湖」です。

このラウンドでは、キャスト（ルアーを投げる）から始めます。○ボタンを押してください。パワーゲージが上に伸びてキャストする力を示しますので、ここだというところでもう1度○ボタンを押してください。





●キャストするまでの操作

方向キー	：キャストする場所を決めるためにバスボートを左右に移動します。
○ボタン	：キャストを開始します。ボタンを押すとパワーゲージがスタートし、投げたい強さのところでもう1度ボタンを押します。
×ボタン	：パワーゲージがスタートしてからキャストを中止できます。アイコンの表示及び消去します。（パワーゲージがスタートしていない時）キャスト中は、×ボタンを押してサミングし、スピードを調節できます。

●ルアー飛行中の操作

方 向 キ ー	：⬅➡でルアーの飛ぶ方向を左右微調整します。
× ボ タ ン	：サミングします。（ルアーの飛行スピードを落す）

ルアーが着水したら、○ボタンでリトリーブ（ラインを巻取り）します。方向キーを使ってルアーにアクションをつけてください。ルアーと魚の距離が離れていては、魚はなかなか興味を示しません。なるべく魚の近くでリトリーブしてください。魚が興味を示して、ルアーにヒット(食いつく）した場合、方向キーの⬇（アワセ)を押してください。ヒットに成功すればファイト（魚と格闘）になります。

●リトリーブの操作



方向キー	：⬇/ロッド（竿）を立てます。（アワセ）
	⬅/ロッドを左に振る。ルアーを左に移動させます。
	➡/ロッドを右に振る。ルアーを右に移動させます。
○ボタン	：ラインを巻取ります。（リトリーブ）
Lボタン	：巻取りスピードをダウンさせます。
Rボタン	：巻取りスピードをアップさせます。
○+×ボタン	：強制巻取り（リトリーブを中止して、高速でラインを巻取ります）

ファイトに入ったら、○ボタンを押してリーリング（ラインの巻取り）して魚を引き寄せてください。引き寄せる力は「ドラグメーター」で決まりますが、力が強すぎるとラインに負担がかかり、テンションゲージが白フラッシュします。これはラインが切れそうな状態を示しています。○ボタンを離して巻取るのをやめたり、Lボタンでドラグをゆるめてラインの負担を減らしてください。プレイヤーの近くまで、引き寄せるとランディング（魚の取り込み）です。

●ファイトの操作



方向キー	：⬇/ロッドを立てます。
	⬅/ロッドを左に振ります。
	➡/ロッドを右に振ります。

＊魚がエラアライした場合、方向キーの⬅➡を連打してください。

○ボタン	：ラインを巻取ります。（リーリング）
L ボ タ ン	：ドラグをゆるめます。（巻取りは遅いが、ラインは切れにくくなる）
R ボ タ ン	：ドラグをしめます。（巻取りは早くなるが、ラインが切れやすくなる）

●第２ラウンド　沖釣りバトルイン剣崎

この第２ラウンドは、コマセを使った「船釣り」です。釣りゲームの舞台は、神奈川県「剣崎沖」です。

このラウンドは、第１ラウンドのようにパワーゲージで力を決める操作はありません。〇ボタンを押して仕掛けを落し込みます。



●落し込むまでの操作

〇ボタン　：落し込みを開始します。
×ボタン　：アイコンを表示します。もう１度押すとアイコンを消します。

●仕掛け下降中（沈む）の操作

〇・×ボタン　：仕掛けの落し込みをストップさせます。



落し込むと、海中画面に切り替わります。
次に〇または×ボタンを押して仕掛けの下降を止め、魚のいるとおもわれる水深（タナ）を探します。〇ボタンを押してリーリングすると仕掛けは上昇します。×ボタンを押してリールをフリーにすると仕掛けは沈みます。ラインの巻取りスピード、仕掛けの下降スピードは、ドラグメーターで調節してください。スピードはＬボタンでダウン、Ｒボタンでアップします。

タナが決まったら、方向キーの⬇を押してロッドを振り上げ、「コマセワーク」を行います。海中のコマセカゴ（シャベルビシ）からコマセがバラまかれます。コマセがバラまかれなくなったらコマセカゴの中が空っぽです。コマセカゴを引き上げて、コマセ（エサ）を詰めてください。そのタナに魚がいる場合はコマセに誘われて魚が現われますが、いない場合は現われません。タナを変えてみましょう。魚が食いつくと、海中の魚の動きが止まるので、方向キーの⬇を押してアワセを行ってください。アワセに成功するとファイト画面に変わります。





●コマセワークの操作

方向キー　：⬇/ロッドを振り上げる。アワセを行います。
〇ボタン　：ラインを巻取ります。（押している間、仕掛けが上昇します）
×ボタン　：リールをフリーにします。（押している間、仕掛けが下降します）
Ｌボタン　：仕掛けの下降、巻取りスピードをダウンさせます。
Ｒボタン　：仕掛けの下降、巻取りスピードをアップさせます。
〇＋×ボタン　：強制巻取り（コマセワークを中止して、高速でラインを巻取ります）



ファイトの基本的な操作は「第１ラウンド」と同じです。
ライン０ｍまで、引き上げるとランディングです。

●ファイトの操作

方向キー：⬇/ロッドを立てます。
〇ボタン：ラインを巻取ります。
Ｌボタン：ドラグをゆるめます。（巻取りは遅いが、ラインは切れにくくなる）
Ｒボタン：ドラグをしめます。（巻取りは早くなるが、ラインが切れやすくなる）

●第３ラウンド　一点集中！ヘラブナ駅伝

この第３ラウンドは「ヘラブナ釣り」で、コンピュータチームと対戦します。
繊細なウキの動きの中から「アタリ」、「スレ（口以外の場所に掛かる）」を見極め、釣り上げてください。釣りゲームの舞台は千葉県「野田」です。

このラウンドはコンピュータプレーヤーと対戦します。
○ボタンを押して、仕掛けを打ち込みます。
打ち込みの方法は、第１ラウンドのキャストと同じです。
プレイヤーは画面の上の部分です。

●打ち込むまでの操作

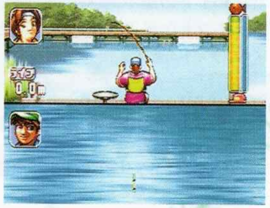
方向キー：打ち込み方向を⬅➡で変えることができます。
○ボタン：打ち込みを開始します。ボタンを押すとパワーゲージがスタートし、
投げたい強さのところでもう１度ボタンを押します。
×ボタン：打ち込みを中止します。



●ウキ飛行中の操作

方向キー：ウキの飛ぶ方向を、⬅➡で微調整します。

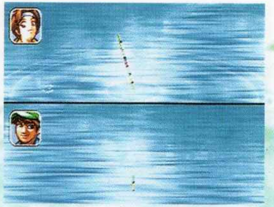
仕掛けを打ち込むと、ウキがズームアップされます。
ここでウキにアタリがくるのを待ちますが、ただ待っていても、なかなかアタリが現われません。同じところに何度もエサを打ち込んでヘラブナを集めます。
仕掛けを引き上げてエサをつけ変える場合、方向キーの⬇を押してください。



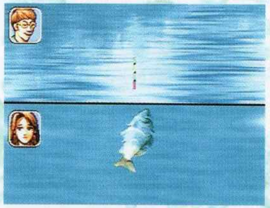
●ウキ画面の操作

方向キー：⬇/仕掛けの引き上げ、アワセを行います。

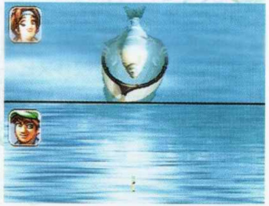
ヘラブナが集まり始めると、アワが水面に現れます。アタリがきたら、素早く方向キーの⬇を押してアワセてください。タイミングに失敗すると、せっかく集まったヘラブナが散ってしまったり、スレになります。



アタリには、幾つもの種類があり、ヘラブナに引っかかってアタリがでている場合もあります。アタリの動きとタイミングは、何度もプレイして覚えましょう。



アワセに成功すると取り込みます。取り込み時は○・□ボタンを連打すると速く取り込むことができます。



注意）第３ラウンドでは、コンピュータ側の画面でウィンドウが出ているとき、待たされることがあります。

●第４ラウンド　一発逆転！大物サバイバルマッチ

この第４ラウンドは「サイパンの大物釣り」です。深海に潜むビッグフィッシュを狙ってください。
釣りゲームの舞台は「サイパン沖」です。

このラウンドは、第１ラウンドのようにパワーゲージで力を決める操作はありません。○ボタンを押して仕掛け（エサ）を落し込みます。



●落し込むまでの操作

○ボタン：落し込みを開始します。
×ボタン：アイコンを表示します。
　もう１度押すとアイコンを消します。

●仕掛け下降中（沈む）の操作

○・×ボタン　：仕掛けの落し込みをストップさせせます。

次に○または×ボタンを押してください。仕掛けが止まるので、魚のいるとおもわれる水深（タナ）を探します。○ボタンを押してリーリングすると仕掛けは上昇します。×ボタンを押してリールをフリーにすると仕掛けは沈みます。ラインの巻取りスピード、仕掛けの下降スピードは、ドラグメーターで調節してください。スピードはＬボタンでダウン、Ｒボタンでアップします。



タナが決まったら、魚のアタリが竿先に現われるまで待ちます。
方向キーの⬇を押してエサにアクションをあたえ、魚を誘ってみるのも効果的です。竿先が動いた場合、タイミングよく方向キーの⬇を押してアワセをしてください。成功すればファイト画面になります。



●タナ取り、誘いの操作

方向キー　　：⬇/ロッドを立てる。アワセを行います。
○ボタン　　：ラインを巻取ります。（押している間、仕掛けが上昇します）
×ボタン　　：リールをフリーにします。（押している間、仕掛けが下降します）
Ｌボタン　　：エサの下降、巻取りスピードをダウンさせます。
Ｒボタン　　：エサの下降、巻取りスピードをアップさせます。
○＋×ボタン：強制巻取り（タナ取りを中止して、高速でラインを巻取ります）



ファイトでの操作は「第１ラウンド」と同じです。ただし、水深があるので釣り上げるのは、とてもたいへんです。
ライン０mまで、引き上げるとランディングです。

●ファイトの操作

方向キー：⬇/ロッドを立てます。
　⬅/ロッドを左に振ります。
　➡/ロッドを右に振ります。
○ボタン：ラインを巻取ります。
Ｌボタン：ドラグをゆるめます。（巻取りは遅いが、ラインは切れにくくなる）
Ｒボタン：ドラグをしめます。（巻取りは早くなるが、ラインが切れやすくなる）

◆第１ラウンド　ブラックバス早釣りトーナメント

●対象魚：ブラックバス
●競技方法：３尾早く釣り上げた高校から勝ち抜け。
●規定サイズ：３０cm以上　●制限時間：５時間　●勝ち抜け：６校
●その他：ルアーがすべて無くなると失格。ルーレットでスタートを決定。

◆第２ラウンド　沖釣りバトルイン剣崎

●対象魚：イサキ
●競技方法：制限時間内に釣り上げた魚の総尾数で勝敗を決定。
●規定サイズ：２０cm以上　●制限時間：５時間　●勝ち抜け：４校
●その他：第一ラウンド勝ち抜け順に釣り船選択。

◆第３ラウンド　一点集中！ヘラブナ駅伝

●対象魚：ヘラブナ
●競技方法：先峰、中堅、大将の順に１人２枚ずつの早掛け勝負。先に６枚釣り上げたチームが勝ち抜け。
●規定サイズ：なし。スレは無効。
●勝ち抜け：２校

◆第４ラウンド　一発逆転！大物サバイバルマッチ

●対象魚：サメ以外の全ての魚
●競技方法：制限時間内に釣り上げた魚の総重量で勝敗を決定。
●規定サイズ：５０cm以上
●制限時間：前半戦４時間。後半戦４時間。

SLPS 00749 (KIRZ 4)

「フィッシング甲子園Ⅱ」発売記念
第2回キングレコード杯 Fishing KOSHIEN Ⅱ 開催!

「フィッシング甲子園Ⅱ」のゲームを最後までクリアすると、エンディング・スタッフ・ロール終了後に貴方の得点（スコア）が表示されます。この得点が多い順に、優勝、準優勝を決め、栄えある優勝者にはなんと「JAL SUPER RESORT EXPRESS」で行き「ホテル・ニッコー・サイパン」に宿泊するサイパン3泊4日の旅をペアでプレゼントいたします。また準優勝者には、ダイワ精工1997年最新モデルのバスタックル一式をプレゼントいたします。上位入賞者30名には賞品が授与され郵送にて直接ご通知致します。審査基準は独自の審査基準です。奮ってご参加下さい。

期　　間：97年7月31日まで
審査基準：得点の多い順で、同得点者は先着順とします。
審査基準ヒント：高ポイント獲得基準は、第4ラウンドまでを短時間、好成績でクリアし優勝する。より重い魚を釣る（各ラウンド）。サイパンでは総合の重さが多い場合は、違った種類の魚を多く組み合わせた方。チーム編成をバランス良く組むことなど。
応募方法：本製品のオビに付いている応募券を同封し、ゲームエンディング後に得点を表示します。写真に撮ってこの画面も同封して送って下さい。1枚は画面がきちんとわかるもの。もう1枚は、画面と一緒に応募者本人も写っているものの合計2枚です。またタイトル画面での「魚の記録」も写真もしくは、紙に書いて同封して下さい。
（住所、氏名、年齢、電話番号を明記のこと）
応募締切：97年7月31日消印有効
成績発表：上位30名は直接通知（成績表郵送）学研「つりトップ」誌上、ダイワ「ルアーボーイ」誌上を予定しています。

賞品



優勝…
サイパン3泊4日の旅（ペアでご招待）
●JALサイパン往復航空券
●ホテル・ニッコー・サイパン3泊
（詳細は本人宛直接連絡します。）

準優勝…
ダイワ精工1997年最新バス・タックル一式（ロッド、リール、ライン、タックルボックス、ルアーセット）

3位〜30位…
ダイワ精工フィッシング・グッズ
（「THE フィッシング」ステッカーなど）

応募先：〒112 東京都文京区音羽1-2-3
キングレコード株式会社
マルチメデアソフト制作部
第2回キングレコード杯
「フィッシング甲子園Ⅱ」係

アイコンの見方

アイコン

「キャスト」、「落し込み」の状態の時に×ボタンを押すと、アイコンが表示されます。また、使用するアイコンの数と種類はラウンドによって異なります。
方向キーの⬅➡でアイコンを選び、○ボタンを押してください。
(第3ラウンドはアイコンを使用しません)



◆こうたい（アングラーの交代）



●第1、2、4ラウンド

プレイヤーを交替します。方向キーの⬅➡で新たにプレイヤーを選び、○ボタンを押してください。



◆いどう（地図）



●第1ラウンド

ボートで他のポイントに移動します。方向キーで移動したいポイントを選択し、○ボタンを押してください。移動には時間がかかります。赤いポイント（他のチームがいるところ）は、選択できません。



◆しかけ（仕掛けの変更）



●第1ラウンド

ルアーを取り替えます。方向キーで新たに使用するルアーを4種類の中から選び、○ボタンを押してください。



●第4ラウンド

エサを取り替えます。方向キーで新たに使用するエサを「冷凍サンマ」、「イカの切り身」、「生き餌」から選び、○ボタンを押してください。



◆ライブ（情報）



●第1、2、4ラウンド

現在の順位、ライバル高校の釣れ具合を確認することができます。



◆アドバイス



●第1ラウンド

現在のポイント（場所）の特徴を聞くことができます。

各ラウンドの代表的な画面で説明します。

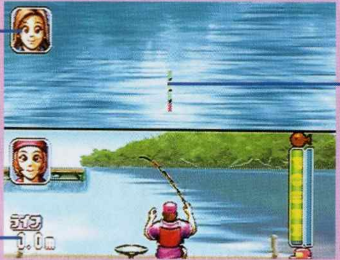
●第1ラウンド《キャスト時》



●第2ラウンド《落し込み時》



●第3ラウンド《ウキ時》



「第３ラウンド」はコンピュータチームとの対戦を同時に行います。
画面上半分がプレイヤー、画面下半分はコンピュータです。

●第4ラウンド《ファイト時》



◆時刻
現在の時刻を表示しています。第 3 ラウンドは表示されません。

◆レーダー
仕掛け（エサ）とプレイヤーの位置を略図で表示しています。

◆ライン
現在のプレイヤーから、仕掛け（ルアー、エサ、ウキ）までの距離を数値で表示しています。

◆水深
現在の仕掛け（エサ）の深さを数値で表示しています。

◆プレイヤーの表情
現在使用しているプレイヤーの表情を表示しています。
顔色が悪くなると「船酔い」です。

◆現在尾数
第 2 ラウンドで、いままでに釣り上げた尾数を表示しています。

◆残り尾数
第 3 ラウンドをクリアーするのに必要な尾数を表示しています。

◆ウキ
ヘラブナ釣りに使用するウキのアップです。

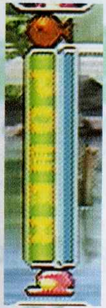
◆プレイヤー
現在使用しているプレイヤー自身です。



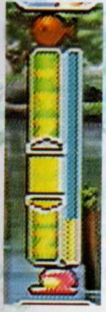
◆スピードメーター
リトリーブ、落し込み時に使用します。
仕掛けの下降スピード、ラインを巻取るスピードを 5 段階で表示しています。数字が大きいほどスピードは速くなります。
第 3 ラウンドは使用しません。



◆ドラグメーター
ファイト時に使用します。
ドラグのしめぐあいを 5 段階で表示しています。
数字が大きいほどしまります。
第 3 ラウンドは使用しません。

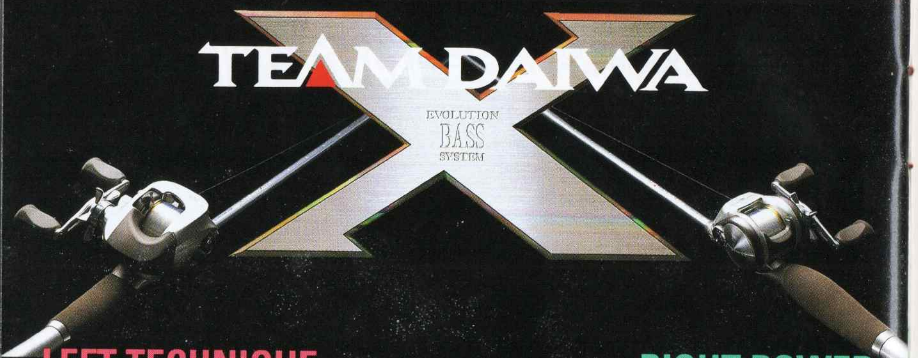


◆パワーゲージ
キャスト、打ち込み時に使用します。
キャストする力を決定します。ゲージが長い時ほど、遠くに投げることができます。
第 2 、第 4 ラウンドは使用しません。



◆テンションゲージ
左側は、プレイヤーと魚の力、疲労度を表示します。
三角マークの上が魚を表わし、上に向かって強い力で引っぱります。
下はプレイヤーで、下に向かって強い力で引っぱります。
それぞれの三角マークは疲労度の増加によって青→赤に変化します。
右側はラインの緊張度を表示します。ゲージが振り切れ、フラッシュするとラインが切れてしまいます。

このデビューは噂をはるかにしのぐ!!



LEFT TECHNIQUE EVOLUTION

利き腕をロッド操作に専念させたい

現在、世間で話題を集めているリール左手巻、ロッド右手操作の釣りのまったく新しいシステム。いままでの、ただハンドルを付け替えただけのリールでは、キャストする→いったん左手で持ち直しクラッチを入れて→右手でバーミング→ここで初めて左手で巻く……という実に面倒な動作が必要だった。
この不便さを根本的に解消してしまったのが、このLEFT TECHNIQUE. ロッド・リール一体となっての開発で、キャスト即リトリーブという離れ業を可能にした。結果的に、飛躍的に手返しスピードがアップして、バイトチャンスを倍増させる。それだけではない。利き腕の右手で左手にはかえられない細かなアクションをルアーにあたえられ、そして確実でシャープなフッキングをも可能にしてしまった。
その秘訣は、リールの形状、クラッチ位置、ハンドル軸位置、そしてロッドのトリガー位置、グリップ形状と、すべて左手巻専用にトータルデザインされた様々な新機構。まさに革命的な進化である。

RIGHT POWER EVOLUTION

利き腕でリールをしっかりリーリングしたい

クランクベイト、スピナーベイトなど、グリグリ、ひたすらリーリングしまくる釣りでは、当然、利き腕の右手で巻いたほうが効果的。より早く、スムースにリーリングできるわけだ。TEAM DAIWA-Xは、その理論を言葉だけでなく、カタチにしてバサーに提案させていただく。
この種の釣りに要求されるのは、ロッド・リールそれぞれがその役割を最大限に発揮してのキャスタビリティー、感度、巻き取り操作性などである。どれも、リール、ロッドどちらかの専門分野ではない。双方が互いに機能しあって初めてその能力を発揮するのだ。
リニアインターラインのロッドとスピードシャフト搭載のリールが、破格の飛距離をもたらしてくれる、などはその典型である。
ご存知のように、フィールドは常に快晴無風ではない。とくにウィンディなシチュエーションでのキャスティングなどには、インターラインのトラブルフリー、飛距離が大いにモノを言ってくれるであろう。

Daiwa
COMMITTED TO TOTAL QUALITY
ダイワ精工株式会社

SLPS 00749 (KIRZ 4)

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトル等が印刷されている面)を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ(プロジェクション・テレビ)には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

このゲームは、テレビ大阪の制作による
「THEフィッシング」の～フィッシング甲子園～に
基づき構成したものです。

「THE フィッシング」は、テレビ大阪をキーステーションとして
テレビ東京―テレビ愛知―テレビせとうち―テレビ北海道―ティー・エックス・エヌ九州
（TXN系列は、毎週月曜日夜10:30）計全国30局で放送中
（'97.3月現在）



ジャケット・イラスト：八百板浩司
1961年5月2日生れ
人気釣り雑誌“TACKLE BOX”の表紙をはじめ、その他の雑誌の広告、
キャラクター商品を手がけるなどBASSに関してマルチに活躍中のイラストレーター。

SLPS 00749 (KIRZ 4)